

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр внешкольной работы» Неклиновского района

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
МБОУ ДО ЦВР
Протокол №1 от 27.08.21.



Утверждаю
Директор МБОУ ДО ЦВР
Карпенко А.В.
Приказ №339 от 31.08.2021

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа творческого объединения «Эрудит»

Возраст обучающихся: 6-15 лет
Срок реализации - 4 года

Педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Центр внешкольной работы»
Сытенко О.В.

с. Покровское, 2021

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа Творческого объединения (Т/О) «Эрудит» полностью соответствует **социально-педагогической** направленности деятельности МБОУ ДО ЦВР.

По виду программа – **модифицированная**.

Уровень - общекультурный (ознакомительный)

Программа составлена в соответствии с правовыми документами:

Федеральный Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования на 2013-2020 годы» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 апреля 2014 г. № 295).

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014 N 33660).

В соответствии с приказом Министерства просвещения российской Федерации № 196 от 09.11.2018 года "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (пункт №11 «Организации, осуществляющие образовательную деятельность, ежегодно обновляют дополнительные общеобразовательные программы с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.») и Приказом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр внешкольной работы» Неклиновского района «Об актуализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» № 339 от 31.08.2021 года данная программа **актуализирована** на 2021-2022 учебный год.

В программу внесены: проведение и участие в различных интеллектуальных викторинах, играх и турнирах.

Отличительные особенности данной программы в том, что соблюдается одно из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности школьника - его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для школьников очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Детям важна также практическая значимость их

их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Детям важна также практическая значимость их деятельности. Клуб интеллектуальных игр дает, поэтому, ценный опыт социодействия, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Новизна и оригинальность данной образовательной программы в использовании современных технологий (технологии дистанционного обучения, технология проблемного обучения), в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность не только как пассивных участников, а как организаторов интеллектуально-познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами: заказом общества и государства на формирование творческого и интеллектуального потенциала ребёнка. Актуальность работы интеллектуального клуба обусловлена целью современного образования, где одним из важнейших приоритетов становится интеллект (общая способность к познанию и решению проблем, определяющая успешность любой деятельности и лежащая в основе других способностей). Интеллект - главный критерий оценки в современном обществе. Заниматься развитием интеллектуальных и творческих способностей воспитанников, формировать стремление ребенка к познанию необходимо потому, что качественный скачок в развитии новых технологий повлек за собой потребности общества в людях, обладающих нестандартным мышлением, способных к самосовершенствованию и самообразованию на протяжении всей жизни. Поэтому перед современной системой образования стоит задача не набить головы учащихся знаниями, а научить их добывать, развивая память, внимание, воображение, логику, креативность.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, чтобы расширить зону ближайшего развития воспитанника и последовательно перевести её в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития.

В программе прослеживается системный подход к формированию личности, развитию познавательных и коммуникативных способностей личности. Прослеживается культурный рост и самосовершенствование, воспитание личностных и ценностно - ориентационных качеств обучаемых. Программа позволяет учащимся развивать личностные качества, познавательный и коммуникативные способности.

Цель программы:

Создание условий для формирования интеллектуально развитой личности, готовой саморазвиваться и самосовершенствоваться, посредством включения ее в интеллектуально-познавательную, проектно-исследовательскую и организаторскую деятельность.

Задачи программы:

Обучающие: сформировать умение учиться как базисную способность саморазвития (умения выделять учебную задачу, организовывать свою деятельность во времени, распределять свое внимание и т.д.); обучить воспитанников умению анализировать свою деятельность; обучить разработке, организации и проведению интеллектуально-познавательных игр, конкурсов, викторин; обучить поиску и анализу информации в различных источниках; обучение теоретическим и практическим основам решения интеллектуальных задач различных типов;

Воспитательные: придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер; сформировать ценностное отношение к интеллекту; приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям; создать условия одаренным детям для реализации их личных творческих способностей и интеллектуального развития; стимулирование творческой деятельности одаренных детей;

Развивающие: развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения; развить навыки поисково – исследовательской деятельности подростков; развитие общей эрудиции детей, расширение их кругозора; развитие творческого и логического мышления учащихся; создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных наклонностей; создать условия для развития гармоничной личности.

Программа предназначена для обучающихся в возрасте от 9 до 18 лет, без предварительного отбора.

Занятия проводятся с использованием 2 вариативных учебных планов – младшая лига (9 -12 лет) и старшая лига (13-18 лет).

Сроки реализации дополнительной общеобразовательной 6 программы и **режим** занятий:

Программа 1 и 2 года обучения рассчитана на 144 часа, занятия проходят два раза в неделю по два академических часа по 45 мин с перерывом в 15 минут.

Программа 3, 4 и 5 года обучения рассчитана на 216 часов, занятия проходят три раза в неделю по 2 академических часа.

Формы организации занятий: групповая и индивидуальная.

Технологии, использованные в данной программе

- технология обучения в сотрудничестве
- технология проблемно-поискового обучения
- технология ситуативного обучения
- коммуникативно-диалоговые технологии
- технология портфолио.

Виды занятий: теоретические и практические (лекция, игра, конкурс, викторина, КТД, «мозговой штурм», беседа, наблюдение, анкетирование, упражнения, практическая работа, тестирование, игровые ситуации, работа с литературой, тренинги, моделирование, рефлексия, экскурсии, дифференцированная работа в малых группах, парная и бригадная форма работы, работа в парах сменного состава).

Ожидаемые результаты

Предметные результаты:

- Анализировать текст задания: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос.
- Искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
- Объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия.
- Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
- Оценивать предъявленное готовое решение.
- Участвовать в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения.

Метапредметные результаты:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

Личностные результаты:

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Формы контроля: собеседования, беседы; результаты участия в интеллектуальных играх, олимпиадах, конкурсах, турнирах.

Формы подведения итогов реализации программы: итоговые занятия; мероприятия (муниципальные и внутренние); конференции; КТД; рефлексия мероприятия.

Работа с одаренными детьми осуществляется через участие одаренных детей в районных, областных, всероссийских конкурсах и турнирах.

Младшая лига

Учебно-тематический план первого года обучения

№ п/п	Разделы, темы	Всего Часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие.	2	2	
2	История возникновения интеллектуальных игр.	2	1	1
3	Магия интеллекта.	10	2	8
4	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам	8	2	6
5	Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху.	8	2	6
6	Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп.	10	2	8
7	Как работать с книгой	4	2	2
8	Распределение командных ролей	2	1	1
9	Формирование индивидуальных игровых качеств	8	2	6
10	Основные особенности известных интеллектуальных игр.	10	2	8
11	Малые формы интеллектуальных игр	10	2	8
12	Игровая практика. Проведение игр различной тематики. Игры, приуроченные к памятным датам.	68		68
13	Итоговое занятие	2		2
	Всего:	144	20	124

Содержание программы первого года обучения

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория: Знакомство с понятием «Интеллектуальная игра».

Правила поведения. Планирование работы. Расписание занятий. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. (2 часа)

2. История возникновения интеллектуальных игр (2 часа)

Теория: Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра". Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр. (1 час)

Практика: Викторина «Мультфильмы» (1 час)

3. Магия интеллекта. (10 часов)

Теория: Познакомить учащихся и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления. Позиционные игры. Интеллектуальные игры на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами. Ребусы. Составные части ребусов. Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления ребусов, анаграмм и метаграмм, способы их разрешения. (2 часа)

Практика:

1. Задания: «Произнеси наоборот», «Мнемонические приемы», «Выяви закономерность», «Тренируем внимание», «Правило деятельности», «Корректурная проба», «Контакт», «Аукцион», «Чертова дюжина» и др. (2 часа)
2. Игры: «Три в ряд», «Гласные буквы», «Скороговорки», «Цифра и величина» (2 часа)
3. Игры: «Три вопроса», «Быки и коровы», «Часы и минуты», «Стрелки часов» и др. — игры с рисунками: «Бумажный тигр», «Одним росчерком», «Шесть точек», «Слова в рисунках» (2 часа)
4. «Калейдоскоп головоломок». (2 часа)

4. Вопрос-основа игры. Требования к вопросам. (8 часов)

Теория: Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Требования: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации. (2 часа)

Практика:

1. Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. (2 часа)
2. Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. (2 часа)
3. Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. (2 часа)

5. Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху (8 часов)

Теория: Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку, наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. (2 часа)

Практика:

1. Составить вопросы с ключевыми словами "Животные", "Герои" (2 часа)
2. Составить вопросы с ключевыми словами "Псевдонимы", "Впервые" (2 часа)
3. Составить вопросы с ключевыми словами "Автор", "Сказки". Блиц-игра. (2 часа)

6. Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп (10 часов)

Теория: Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний. (2 часа)

Практика:

1. Он-она. Эрудит-лото. (2 часа)
2. Веришь-не веришь. (2 часа)

3. Омонимы. (2 часа)

4. Ребусы. (2 часа)

7. Как работать с книгой (4 часа)

Теория: Основные приемы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов. (2 часа)

Практика:

Используя справочный аппарат библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книги "Своя игра", "Интеллектуальные вопросы", "Поле чудес" и другие, составить вопросы в тройках и командах. (2 часа)

8. Распределение командных ролей (2 часа)

Теория: Функции капитана-генератора идей. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие. (1 час)

Практика:

Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд. Выводы. (1 час)

9. Формирование индивидуальных игровых качеств: умение работать в команде, отстаивать свою точку зрения, внимание, эрудиция. (8 часов)

Теория: умение работать в команде, отстаивать свою точку зрения, внимание, эрудиция. (2 часа)

Практика:

1. Тренинг на умение работать в команде (2 часа)

2. Викторина как способ научиться отстаивать свою точку зрения (2 часа)

3. Тренинг на внимание, эрудицию. (2 часа)

10. Основные особенности известных интеллектуальных игр (10 часов)

Теория: Основные особенности известных интеллектуальных игр (2 часа)

Практика:

1. Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие.

2. Отличия «Самый умный» от других интеллектуальных игр.

Требования к вопросам в «Самый умный». Функции капитана. (2 часа)

3. «Эрудит-лото» (2 часа)

4. «Своя игра» (2 часа)

11. Малые формы интеллектуальных игр (10 часов)

Теория: Знакомство и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.), что позволяет уже с первых занятий привить интерес к знаниям. (2 часа)

Практика:

1. Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены клуба) (2 часа)

2. Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены клуба) (2 часа)

3. Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены клуба) (2 часа)

4. Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены клуба) (2 часа)

12. Игровая практика. (68 часов)

Проведение игр различной тематики. Игры, приуроченные к памятным датам.

13.Итоговое занятие (2 часа)

Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба. (2 часа)

Ожидаемые результаты реализации программы по окончании 1 года обучения

учащиеся знают/понимают:

- правила игры;
- методику создания игр, вопросов и заданий;

умеют:

- работать со справочной литературой;
- играть в команде;
- самостоятельно составлять вопросы и задания.

Учебно-тематический план второго года обучения

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводное занятие	2	2	
2	Зрительная, слуховая память	6	2	4
3	Виды мышления	6	2	4
4	Быстрота реакции	2		2
5	Создание команды	2	2	
6	Формирование навыков внутри командного взаимодействия	10	2	8
7	Лингвистические игры	18	2	16
8	«Мозговой штурм» и интеллектуальные игры	18	4	14
9	Игровая практика. Викторины	66		66
10	Занимательные вопросы	10	2	8
11	Конкурс составления вопросов	2	2	
12	Итоговое занятие	2	2	
	Всего:	144	22	122

Содержание программы второго года обучения

1. Вводное занятие (2 часа)

Планирование работы. Расписание занятий. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. (2 часа)

2. Зрительная память. Слуховая память (6 часов)

Теория: Зрительная память. Слуховая память (2 часа)

Практика:

1. Тренировка зрительной памяти. Упражнения для развития зрительной памяти. (2 часа)
2. Тренировка слуховой памяти. Упражнения для развития слуховой памяти. (2 часа)

3. Виды мышления. (6 часов)

Теория: Виды мышления (2 часа)

Практика:

1. Упражнения для развития логического мышления (2 часа).
2. Упражнения для развития логического мышления (2 часа).

4. Быстрота реакции (2 часа)

Практика: Упражнения на скорость реакции (2 часа)

5. Создание команды (2 часа)

Основные принципы формирования команд. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. Обработка результатов отборочного тура. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»). Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

Практика: «Ворошиловская мельница» - игра по принципу «каждый играет с каждым». Блиц-тестирование - по 3 вопроса каждому игроку. (2 часа)

6. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (10 часов)

Теория: учимся слушать версии других членов команды и дальше развивать их; учимся отстаивать свою точку зрения. (2 часа)

Практика:

1. Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия (2 часа)
2. Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия (2 часа)
3. Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия (2 часа)
4. Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия (2 часа)

7. Лингвистические игры (18 часов)

Теория: Лингвистические игры (2 часа)

Практика:

1. Омонимы, синонимы. (2 часа)
2. Омонимы, синонимы. (2 часа)
3. Игры на любознательность, сообразительность. (2 часа)
4. Игры на любознательность, сообразительность. (2 часа)
5. Игры на любознательность, сообразительность. (2 часа)
6. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад. (2 часа)
7. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад. (2 часа)
8. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад. (2 часа)

8. "Мозговой штурм" и интеллектуальные игры (18 часов)

Теория:

1. Мозговой штурм в применении к "Что? Где? Когда?" (2 часа)
2. Мозговой штурм в применении к "Брэйн - рингу" (2 часа)

Практика:

1. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра" (2 часа)
2. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра" (2 часа)
3. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра" (2 часа)
4. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра" (2 часа)
5. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра" (2 часа)

6. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра" (2 часа)
7. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра" (2 часа)

9. Игровая практика. (66 часов)

Проведение игр различной тематики. Игры, приуроченные к памятным датам.

10. Занимательные вопросы. (10 часов)

Теория: Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук. (2 часа)

Практика:

1. Вопросы занимательного характера из области естествознания (2 часа)
2. Вопросы занимательного характера из области гуманитарных наук. (2 часа)
3. Вопросы занимательного характера из области гуманитарных наук. (2 часа)
4. Вопросы занимательного характера из области точных наук. (2 часа)

11. Конкурс составления вопросов. (2 часа)

12. Итоговое занятие. (2 часа)

Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба. (2 часа)

**Ожидаемые результаты реализации программы
по окончании 2 года обучения**

учащиеся знают/понимают:

- нетрадиционные формы интеллектуальных игр;
- алгоритм поиска ответов;

умеют:

- работать над версией;
- проводить анализ и самоанализ игры.

Старшая лига

Содержание программы 1 год обучения

Вариант 1

Наименование тем	Теория	Практика	Всего
Вводное занятие	2		2
Вопрос – основа игры	2		2
Зрительная память	2	6	8
Слуховая память	2	6	8
Виды мышления	2	4	6
Быстрота реакции	2	6	8
Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой.	2	6	8
Конкурс составления вопросов		2	2
Принципы игры в команде	2	2	4
Распределение командных ролей	2	2	4
Виды интеллектуальных игр	4	2	6
«Что? Где? Когда?»	2	6	8
«Своя игра»	2	6	8
«Слабое звено»	2	6	8
«Десятка»	2	6	8
«33 буквы»	2	6	8
«Фудзияма»	2	6	8
«Эрудит-дуэль»	2	6	8
«Брейн-ринг»	2	6	8
«Умники и умницы»	2	8	10
Итоговое занятие	2		2
Итого	40	94	144

Вариант 2

Наименование тем	Теория	Практика	Всего
Вводное занятие	2		2
Вопрос – основа игры	2		2
Зрительная память	2	6	8
Слуховая память	2	6	8
Виды мышления	2	4	6
Быстрота реакции	2	6	8
Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой.	2	6	8

Конкурс составления вопросов		2	2
Принципы игры в команде	2	2	4
Распределение командных ролей	2	2	4
Виды интеллектуальных игр	4	2	6
«Что? Где? Когда?»	2	6	8
«Своя игра»	2	6	8
«Слабое звено»	2	6	8
«Десятка»	2	6	8
«33 буквы»	2	6	8
«Фудзияма»	2	6	8
«Эрудит-дуэль»	2	6	8
«Брейн-ринг»	2	6	8
«Умники и умницы»	2	8	10
Итоговое занятие	2		2
Игровая практика		72	72
Итого	40	166	216

Содержание программы первого года обучения.

Тема № 1. Вводное занятие. (2 часа)

Теория: Введение в образовательную программу. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Порядок и содержание работы кружка. Правила поведения. Техника безопасности. (2 часа)

Тема № 2. Вопрос – основа игры (2 часа)

Теория: Знакомство с типами вопросов интеллектуальных игр. Вопрос, содержащий ответ. Вопрос на вечную тему. Отбор. Мозаика. Этимология. Аллегория. Нонсенс. (2 часа)

Тема № 3. Зрительная память (8 часов)

Теория: Тренировка зрительной памяти. (2 часа)

Практика:

1. Упражнения для развития зрительной памяти. (2 часа)
2. Упражнения для развития зрительной памяти. (2 часа)
3. Упражнения для развития зрительной памяти. (2 часа)

Тема № 4. Слуховая память (8 часов)

Теория: Тренировка слуховой памяти. (2 часа)

Практика:

1. Упражнения для развития слуховой памяти. (2 часа)
2. Упражнения для развития зрительной памяти. (2 часа)
3. Упражнения для развития зрительной памяти. (2 часа)

Тема № 5. Виды мышления. (6 часов)

Теория: Виды мышления

Практика:

1. Упражнения для развития логического мышления. (2 часа)

2. Упражнения для развития логического мышления. (2 часа)

Тема № 6. Быстрота реакции (8 часов)

Теория: Тренировка быстроты реакции. (2 часа)

Практика:

1. Упражнения для развития быстроты реакции. (2 часа)

2. Упражнения для развития быстроты реакции. (2 часа)

3. Упражнения для развития быстроты реакции. (2 часа)

Тема № 7. Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой. (8 часов)

Теория: Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой. (2 часа)

Практика:

1. Справочники. Энциклопедии. (2 часа)

2. Художественная литература. (2 часа)

3. Периодические издания. (2 часа)

Тема № 8. Конкурс составления вопросов. (2 часа)

Теория: Конкурс составления вопросов. (2 часа)

Тема № 9. Принципы игры в команде. (4 часа)

Теория: Игры в тройках. Игры в четверках. Игры в парах. Игры командные. (2 часа)

Практика: Игры в тройках. Игры в четверках. Игры в парах. Игры командные. (2 часа)

Тема № 10. Распределение командных ролей. (4 часа)

Теория: Функции командных ролей. Генератор идей. Критик. Эрудит. Эмоциональный стабилизатор. Реализатор. (2 часа)

Практика: Функции командных ролей. Генератор идей. Критик. Эрудит. Эмоциональный стабилизатор. Реализатор. (2 часа)

Тема № 11. Виды интеллектуальных игр (6 часов)

Теория: Знакомство с правилами интеллектуальных игр. («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Десятка», «Пентагон», «33 буквы», «Фудзияма», «Эрудит-дуэль», «Интеллектуальный футбол», «Интеллект-бой»). (2 часа)

Практика:

1. Знакомство с правилами интеллектуальных игр. («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Десятка», «Пентагон», «33 буквы», «Фудзияма», «Эрудит-дуэль», «Интеллектуальный футбол», «Интеллект-бой»). (2 часа)

2. Знакомство с правилами интеллектуальных игр. («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Десятка», «Пентагон», «33 буквы», «Фудзияма», «Эрудит-дуэль», «Интеллектуальный футбол», «Интеллект-бой»). (2 часа)

Тема № 12. «Что? Где? Когда?» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)
2. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)
3. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

Тема № 13. «Своя игра» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Своя игра» (2 часа)

Практика:

1. «Своя игра» (2 часа)
2. «Своя игра» (2 часа)
3. «Своя игра» (2 часа)

Тема № 14. «Слабое звено» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Пентагон» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Пентагон» (2 часа)
2. Игра «Пентагон» (2 часа)
3. Игра «Пентагон» (2 часа)

Тема № 15. «Десятка» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Десятка» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Десятка» (2 часа)
2. Игра «Десятка» (2 часа)
3. Игра «Десятка» (2 часа)

Тема № 16. «33 буквы» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «33 буквы» (2 часа)

Практика:

1. Игра «33 буквы» (2 часа)
2. Игра «33 буквы» (2 часа)
3. Игра «33 буквы» (2 часа)

Тема № 17. «Фудзияма» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Фудзияма» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Фудзияма» (2 часа)
2. Игра «Фудзияма» (2 часа)
3. Игра «Фудзияма» (2 часа)

Тема № 18. «Эрудит-дуэль» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Эрудит-дуэль» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Эрудит-дуэль» (2 часа)
2. Игра «Эрудит-дуэль» (2 часа)
3. Игра «Эрудит-дуэль» (2 часа)

Тема № 19. «Брейн-ринг» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Интеллектуальный футбол» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Интеллектуальный футбол» (2 часа)
2. Игра «Интеллектуальный футбол» (2 часа)
3. Игра «Интеллектуальный футбол» (2 часа)

Тема № 20. «Умники и умницы» (10 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Интеллект-бой» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Интеллект-бой» (2 часа)
2. Игра «Интеллект-бой» (2 часа)
3. Игра «Интеллект-бой» (2 часа)
4. Игра «Интеллект-бой» (2 часа)

Тема № 21. «Занимательные вопросы» (10 часов)

Теория: Занимательные вопросы из различных областей знаний. (2 часа)

Практика:

1. Занимательные вопросы из различных областей знаний. (2 часа)
2. Занимательные вопросы из различных областей знаний. (2 часа)
3. Занимательные вопросы из различных областей знаний. (2 часа)
4. Занимательные вопросы из различных областей знаний. (2 часа)

22. Итоговое занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов за учебный год. (2 часа)

Ожидаемые результаты первого года обучения

Научились анализировать текст задания: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос; научились искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы; объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия; освоили анализ предложенных вариантов решения задачи, научились выбирать из них верные; научились оценивать предъявленное готовое решение; получили навык участия в учебном диалоге, оценки процесса поиска и результата решения.

Содержание программы второго года обучения.

Наименование тем	Теория	Практика	Всего
Вводное занятие	2		2
Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	4	2	6
«Что? Где? Когда?»	2	10	12
Лингвистические игры	2	6	8
Нетрадиционные интеллектуальные игры	4	6	10
Занимательные вопросы	2	8	10
«Интеллектуальный пинг-понг»	2	6	8

«Эрудит – лото»	2	8	10
«Своя игра»	2	6	8
«Слабое звено»	2	8	10
«Десятка»	2	8	10
«Интеллектуальная завалинка»	2	8	10
«Фудзияма»	2	10	12
«Один за всех»	2	8	10
«Брейн-ринг»	2	10	12
Дистанционные занятия			76
Итоговое занятие		2	2
Итого	34	106	216

Содержание второго года обучения.

Тема № 1. Вводное занятие. (2 часа)

Теория: Знакомство с программой второго года обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. (2 часа)

Тема № 2. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?» (6 часов)

Теория:

1. Вопрос, содержащий ответ. Вопрос на вечную тему. (2 часа)
2. Отбор. Мозаика. Этимология. Аллегория. Нонсенс. (2 часа)

Практика: *Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?» (2 часа)*

Тема № 3. «Что? Где? Когда?» (12 часов)

Теория: Игра «Что? Где? Когда?». (2 часа)

Практика:

1. «Что? Где? Когда?» (2 часа)
2. «Что? Где? Когда?» (2 часа)
3. «Что? Где? Когда?» (2 часа)
4. «Что? Где? Когда?» (2 часа)
5. «Что? Где? Когда?» (2 часа)

Тема № 4. Лингвистические игры (8 часов)

Теория: Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад. (2 часа)

Практика:

1. Игры на любознательность, сообразительность. (2 часа)
2. Игры на любознательность, сообразительность. (2 часа)
3. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад. (2 часа)

Тема № 5. Нетрадиционные интеллектуальные игры (10 часов)

Теория: Интеллектуальный хоккей. Морской бой. Восстановление списков. “Север-юг”. “Метафоры фонтана и времени”. “В ста шагах от льва должен быть фонтан” (2 часа)

Практика:

1. Интеллектуальный хоккей. (2 часа)

2. Морской бой. (2 часа)
3. Восстановление списков. “Север-юг”. (2 часа)
4. “Метафоры фонтана и времени”. “В ста шагах от льва должен быть фонтан” (2 часа)

Тема № 6. Занимательные вопросы. (10 часов)

Теория: Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук. (2 часа)

Практика:

1. Вопросы занимательного характера из области естествознания (2 часа)
2. Вопросы занимательного характера из области гуманитарных наук (2 часа)
3. Вопросы занимательного характера из области точных наук. (2 часа)
4. Интеллектуальная копилка (2 часа)

Тема № 7. «Интеллектуальный пинг-понг» (8 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Интеллектуальный пинг-понг» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Интеллектуальный пинг-понг» (2 часа)
2. Игра «Интеллектуальный пинг-понг» (2 часа)
3. Игра «Интеллектуальный пинг-понг» (2 часа)

Тема № 8. «Эрудит – лото» (10 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Эрудит – лото» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Эрудит – лото» (2 часа)
2. Игра «Эрудит – лото» (2 часа)
3. Игра «Эрудит – лото» (2 часа)
4. Игра «Эрудит – лото» (2 часа)

Тема № 9. «Своя игра» (8 часов)

Теория: Игра «Своя игра». (2 часа)

Практика:

1. Игра «Своя игра». (2 часа)
2. Игра «Своя игра». (2 часа)
3. Игра «Своя игра». (2 часа)

Тема № 10. «Слабое звено» (10 часов)

Теория: Игра «Пентагон»

Практика:

1. Игра «Пентагон» (2 часа)
2. Игра «Пентагон» (2 часа)
3. Игра «Пентагон» (2 часа)
4. Игра «Пентагон» (2 часа)

Тема № 11. «Десятка» (10 часов)

Теория: Игра «Десятка» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Десятка» (2 часа)
2. Игра «Десятка» (2 часа)
3. Игра «Десятка» (2 часа)
4. Игра «Десятка» (2 часа)

Тема № 12. «Интеллектуальная завалинка» (10 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Интеллектуальная завалинка» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Интеллектуальная завалинка» (2 часа)
2. Игра «Интеллектуальная завалинка» (2 часа)
3. Игра «Интеллектуальная завалинка» (2 часа)
4. Игра «Интеллектуальная завалинка» (2 часа)

Тема № 13. «Фудзияма» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Фудзияма» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Фудзияма» (2 часа)
2. Игра «Фудзияма» (2 часа)
3. Игра «Фудзияма» (2 часа)
4. Игра «Фудзияма» (2 часа)
5. Игра «Фудзияма» (2 часа)

Тема № 14. «Один за всех» (10 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Один за всех» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Один за всех» (2 часа)
2. Игра «Один за всех» (2 часа)
3. Игра «Один за всех» (2 часа)
4. Игра «Один за всех» (2 часа)

Тема № 15. «Брейн-ринг» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Рискуй» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Рискуй» (2 часа)
2. Игра «Рискуй» (2 часа)
3. Игра «Рискуй» (2 часа)
4. Игра «Рискуй» (2 часа)
5. Игра «Рискуй» (2 часа)

16. Дистанционные занятия в сети Интернет (76 часов)

17. Итоговое занятие

Подведение итогов за учебный год (2 часа)

Ожидаемые результаты второго года обучения

Овладели умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять

контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи; научились основам самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; развили нестандартное, логическое мышления; освоили способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности; способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

3 год обучения

Наименование тем	Теория	Практика	Всего
Вводное занятие	2		2
Философское мировоззрение		6	6
Телевизионные интеллектуальные игры.	2	6	8
Тренинги.		10	10
Религии мира	8	6	14
Чудеса света	8	8	16
Путешественники и открытия	8	8	16
Его величество Словарь	2	8	10
Игра «Лестница знаний»	2	10	12
Игра «Интеллектуальный бумеранг»	2	10	12
«Эрудит – рулетка»	2	10	12
«Интеллект -бой»	2	10	12
«Что? Где? Когда?»	2	10	12
«Своя игра»	2	10	12
«Познавательный морской бой»	2	10	12
«Интеллектуальный капитал»	2	10	12
«Проще простого»	2	10	12
«Слабое звено»	2	10	12
«Лотерея для знатоков»	2	10	12
Итоговое занятие		2	2
Итого	58	158	216

Содержание программы 3-го года обучения.

Тема № 1. Вводное занятие. (2 часа)

Знакомство с программой второго года обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. (2 часа)

Тема № 2. Философское мировоззрение (6 часов)

Практика:

1. Отражение мировоззрения в афоризме (2 часа)
2. Отражение мировоззрения в афоризме (2 часа)
3. Отражение мировоззрения в афоризме (2 часа)

Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры. (8 часов)

Теория: Телевизионные интеллектуальные игры (2 часа)

Практика:

1. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. (2 часа)
2. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. (2 часа)
3. Конкурс ведущих.

Тема № 4 Тренинги (10 часов).

Практика:

1. Тренинги интеллектуальные, их виды (2 часа)
2. Тренинги интеллектуальные, их виды (2 часа)
3. Тренинги интеллектуальные, их виды (2 часа)
4. Тренинги интеллектуальные, их виды (2 часа)
5. Тренинги интеллектуальные, их виды (2 часа)

Тема № 5. Религии мира (14 часов)

Теория:

1. Религии. (2 часа)
2. Мифы и легенды. (2 часа)
3. Боги. (2 часа)
4. Славянская мифология (2 часа)

Практика:

1. Религии. (2 часа)
2. Мифы и легенды (2 часа)
3. Боги. Славянская мифология (2 часа).

Тема № 6. Чудеса света (16 часов)

Теория:

1. Архитектура. (2 часа)
2. Семь чудес света. (2 часа)
3. Новые чудеса света (2 часа)
4. Музеи. (2 часа)

Практика:

1. Архитектура. (2 часа)
2. Семь чудес света. (2 часа)
3. Новые чудеса света (2 часа)
4. Музеи. (2 часа)

Тема № 7. Путешественники и открытия (16 часов)

Теория:

1. Великие географические открытия. (2 часа)
2. Великие географические открытия. (2 часа)
3. Русские путешественники. (2 часа)

4. Имена на карте. (2 часа)

Практика:

1. Великие географические открытия. (2 часа)

2. Великие географические открытия. (2 часа)

3. Русские путешественники. (2 часа)

4. Имена на карте. (2 часа)

Тема № 8. Его величество Словарь (10 часов)

Теория: Словари (2 часа)

Практика:

1. Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. (2 часа)

2. Этимологический словарь. (2 часа)

3. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. (2 часа)

4. Словарь антонимов. Словарь омонимов. (2 часа)

Тема № 9. «Лестница знаний» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Лестница знаний» (2 часа)

Практика:

1. «Лестница знаний» (2 часа)

2. «Лестница знаний» (2 часа)

3. «Лестница знаний» (2 часа)

4. «Лестница знаний» (2 часа)

5. «Лестница знаний» (2 часа)

Тема № 10. «Интеллектуальный бумеранг» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Интеллектуальный бумеранг» (2 часа)

2. Игра «Интеллектуальный бумеранг» (2 часа)

3. Игра «Интеллектуальный бумеранг» (2 часа)

4. Игра «Интеллектуальный бумеранг» (2 часа)

5. Игра «Интеллектуальный бумеранг» (2 часа)

Тема № 11. «Эрудит – рулетка» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Эрудит – рулетка» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Эрудит – рулетка» (2 часа)

2. Игра «Эрудит – рулетка» (2 часа)

3. Игра «Эрудит – рулетка» (2 часа)

4. Игра «Эрудит – рулетка» (2 часа)

5. Игра «Эрудит – рулетка» (2 часа)

Тема № 12. «Интеллект – бой» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Интеллект – бой» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Интеллект – бой» (2 часа)

2. Игра «Интеллект – бой» (2 часа)

3. Игра «Интеллект – бой» (2 часа)

4. Игра «Интеллект – бой» (2 часа)

5. Игра «Интеллект – бой» (2 часа)

Тема № 13. «Что? Где? Когда?» (12 часов)

Теория: Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

2. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

3. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

4. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

5. Игра «Что? Где? Когда?» (2 часа)

Тема № 14. «Своя игра» (12 часов)

Теория: Игра «Своя игра» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Своя игра» (2 часа)

2. Игра «Своя игра» (2 часа)

3. Игра «Своя игра» (2 часа)

4. Игра «Своя игра» (2 часа)

5. Игра «Своя игра» (2 часа)

Тема № 15. «Познавательный морской бой» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Познавательный морской бой» (2 часа).

Практика:

1. Игра «Познавательный морской бой» (2 часа)

2. Игра «Познавательный морской бой» (2 часа)

3. Игра «Познавательный морской бой» (2 часа)

4. Игра «Познавательный морской бой» (2 часа)

5. Игра «Познавательный морской бой» (2 часа)

Тема № 16. «Интеллектуальный капитал» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Интеллектуальный капитал». (2 часа)

Практика:

1. Игра «Интеллектуальный капитал». (2 часа)

2. Игра «Интеллектуальный капитал». (2 часа)

3. Игра «Интеллектуальный капитал». (2 часа)

4. Игра «Интеллектуальный капитал». (2 часа)

5. Игра «Интеллектуальный капитал». (2 часа)

Тема № 17. «Проще простого» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Проще простого» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Проще простого» (2 часа)

2. Игра «Проще простого» (2 часа)

3. Игра «Проще простого» (2 часа)

4. Игра «Проще простого» (2 часа)

5. Игра «Проще простого» (2 часа)

Тема № 18. «Слабое звено» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Слабое звено» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Слабое звено» (2 часа)

2. Игра «Слабое звено» (2 часа)
3. Игра «Слабое звено» (2 часа)
4. Игра «Слабое звено» (2 часа)
5. Игра «Слабое звено» (2 часа)

Тема № 19. «Лотерея для знатоков» (12 часов)

Теория: Правила игры. Игра «Лотерея для знатоков» (2 часа)

Практика:

1. Игра «Лотерея для знатоков» (2 часа)
2. Игра «Лотерея для знатоков» (2 часа)
3. Игра «Лотерея для знатоков» (2 часа)
4. Игра «Лотерея для знатоков» (2 часа)
5. Игра «Лотерея для знатоков» (2 часа)
20. Итоговое занятие (2 часа)

Подведение итогов за учебный год.

Ожидаемые результаты третьего года обучения

После изучения курса программы обучающиеся должны знать: классификацию интеллектуальных игр; виды и основные правила настольных игр; рациональные приемы запоминания; теоретические основы решения интеллектуальных задач различных типов; алгоритмы решения основных типов логических задач; способы и методы поиска и обработки информации; должны уметь: воспринимать и осмысливать полученную информацию; определять учебную задачу; ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения; владеть своим вниманием; сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления; владеть навыками поисковой и исследовательской деятельности; использовать основные приемы мыслительной деятельности; самостоятельно мыслить и творчески работать; владеть нормами нравственных и межличностных отношений.

В результате обучения воспитанники должны овладеть следующими компетентностями: активность (энергичность, инициативность) в применении знаний и умений на практике; знание средств и способов деятельности: планирование, проектирование, моделирование, прогнозирование, исследовательская деятельность, ориентация в разных видах деятельности; умение анализировать мероприятие (общий ход и качество своего участия в общем деле). Продуктивно взаимодействовать с членами объединения (группы), решающими общую задачу; представлять и цивилизованно отстаивать свою точку зрения в диалоге и публичном выступлении на основе признания разнообразия позиций и уважительного отношения к ценностям других людей; способность систематизировать, критически оценивать и анализировать полученную информацию с позиции, решаемой им задачи, делать аргументированные выводы. Использовать полученную информацию при планировании и реализации своей деятельности в той или иной ситуации.

4 год обучения

Наименование тем	Теория	Практика	Всего
Вводное занятие	4		4
Виды информационных игр	8	4	12
Интеллектуальные игры спортивного типа	12	6	18
Основные принципы отбора игроков и формирования команд	4	20	24
Командные интеллектуальные игры	4	20	24
Вопросы для игры и информационный банк	6	18	24
Стажерская практика	8	36	44
Организация интеллектуальных игр	4	8	12
Игровая подготовка (турнирный и «телевизионный» варианты, спарринг)		50	50
Итоговое занятие		4	4
Итого	50	166	216

Содержание программы 4-го года обучения.

Тема № 1. Вводное занятие. (4 часа)

1. Знакомство с программой четвертого года обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. (2 часа)
2. Постановка задач на игровой сезон (2 часа)

Тема № 2. Виды информационных игр (12 часов)

Теория:

1. Классы информационно-познавательных игр. (2 часа)
2. Зрелищные (шоу) и «спортивные» игры. (2 часа)
3. Зрелищные (шоу) и «спортивные» игры. (2 часа)
4. Массовые и камерные игры. (2 часа)

Практика:

1. «Что? Где? Когда?» телевизионного формата (2 часа)
2. «Что? Где? Когда?» турнирного формата (2 часа)

Тема №3. Интеллектуальные игры спортивного типа (18 часов)

Теория:

1. Фестивали и турниры по интеллектуальным играм. (2 ч)
2. Различные схемы проведения турниров(2 ч)

3. Системы подсчета очков и рейтинга(2ч)
4. Разнообразные формы судейства. (2 ч)
5. Правила турниров спортивного типа. Вопросы и апелляции. (2 ч)
6. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?» (2 ч)

Практика:

1. Подготовка команды к турниру, понятие об уровне турнира (2 ч)
2. Турнирная стратегия команды. (2 ч)
3. Обзор основных турниров (2 ч)

Тема № 4. Основные принципы отбора игроков и формирования команд (24 часа)

Теория:

1. Основные принципы отбора игроков и формирования команд. (2 ч)
2. Стандартный отборочный тур по методике Ворошилова и схема его проведения. (2 ч)

Практика:

1. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). (2 ч)
2. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). (2 ч)
3. Командная игра на отборочном туре. (2 ч)
4. Игра парами и тройками. (2 ч)
5. Игра парами и тройками. (2 ч)
6. «Ворошиловская мельница» - игра по принципу «каждый играет с каждым». (2 ч)
7. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по симпатии»). (2 ч)
8. Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. (2 ч)
9. Социометрический метод создания команды. Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. (2 ч)
10. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения. (2 ч)

Тема № 5. Командные интеллектуальные игры (24 часа)

Теория:

1. «Что? Где? Когда?» Минута на обсуждение вопроса. Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. (2 часа)
2. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим. (2 часа)

Практика:

1. «Брэйн ринг». Отсутствие нижней временной границы. (2 часа)
2. Игра «на кнопке». (2 часа)
3. Игра «на кнопке». (2 часа)
4. Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. (2 часа)
5. Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. (2 часа)
6. Перераспределение ролевой нагрузки в «брэиновой» команде. (2 часа)

7. Игроки первой и второй линии - эрудиты и «мыслители». (2 часа)
8. Роль капитана и «кнопочника». (2 часа)
9. Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим. (2 часа)

10. Особенности командной игры в других командных (командноиндивидуальных играх) интеллектуальных играх. (2 часа)

Тема № 6 Вопросы для игры и информационный банк (24 часа)

Теория:

1. Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Корректность и защищенность вопроса. (2 часа)
2. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. «Детские» и «кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. (2 часа)
3. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. (2 часа)

Практика:

1. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. (2 часа)
2. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. (2 часа)
3. Проверка и защита вопросов. (2 часа)
4. Проверка и защита вопросов. (2 часа)
5. Понятие о пакете вопросов. (2 часа)
6. Отбор вопросов для игры в зависимости от ранга турнира и участников. (2 часа)
7. Работа редактора пакета. (2 часа)
8. Подбор вопросов для шоу-игры с учетом особенностей аудитории. (2 часа)
9. Подбор вопросов для шоу-игры с учетом особенностей аудитории. (2 часа)

Тема № 7. Стажерская практика (44 часа)

Теория:

1. Основные принципы работы с командами и игроками первого года обучения, выработка первичных тренерских навыков. (2 часа)
2. Основные принципы работы с командами и игроками первого года обучения, выработка первичных тренерских навыков. (2 часа)
3. Основные принципы работы с командами и игроками первого года обучения, выработка первичных тренерских навыков. (2 часа)

Практика:

1. Индивидуальная игра, спарринг, групповые игры. (16 часов)
2. Режимы тренировочных занятий, чередование игровой нагрузки с другими формами работы. (16 часов)
3. Работа ведущего и рефери (члена судейской бригады). (4 часа)

Тема № 8. Организация интеллектуальных игр (12 часов)

Теория:

1. Основные принципы организации информационно-познавательных игр и развлекательных мероприятий. (2 часа)
2. Подготовка команд (участников), вопросов и антуража. (2 часа)

Практика:

1. Построение сценарных схем. (2 часа)
2. Построение сценарных схем. (2 часа)
3. Постановка игры и работа с ассистентами. (2 часа)
4. Ведение игры. (2 часа)

Тема № 9. Игровая подготовка (турнирный и «телевизионный» варианты, спарринг) (50 часов)

Практика:

Постоянная игровая практика (в том числе в роли тренера-стажера) в пределах группы учащихся по отработке игровых приемов на основе игр:

1. «Что? Где? Когда?» (турнирный и «телевизионный» варианты; подготовленные серии вопросов разной степени сложности; серии не менее 30 вопросов) (20 часов)
2. «Брэйн ринг» (турнирный и «телевизионный» варианты; спарринг с противником равной силы; серии не менее 10 боев) (10 часов)
3. «Своя игра» (командный и индивидуальный варианты; серии не менее 15 тем) (6 часов)
4. «Тройка» (полный вариант и турнирная «Шорт-Тройка»; серии не менее 5 матчей) (6 часов)
5. «Эрудит-пятерка» (спарринг и игра «без соперника»; серии не менее 3 матчей) (6 часов)
6. Анализ ошибок в командной работе над вопросами. (2 часа)

Тема № 10. Итоговое занятие

Проведение контрольного занятия (турнира) для команд первого и третьего годов обучения (4 часа)

Ожидаемые результаты четвертого года обучения

По окончании четвертого года обучения учащиеся должны знать:

- основные вехи и события интеллектуального движения в России, странах СНГ и мире;
- классификацию игр и турниров;
- правила основных информационных игр;
- принципы и приемы командной игры;
- первичные методики создания команд;
- основные принципы составления вопросов для игр.

Уметь:

- решать логические задания повышенной степени сложности и основные типы вопросов (как на эрудицию, так и на логику);
- составлять вопросы для основных игр и конкурсов;
- анализировать положительные и отрицательные моменты в собственной игре и игре команды;
- использовать в игре основные приемы командного взаимодействия в соответствии с ролевым участием и за его пределами.

Материально-техническая база творческого объединения

Название творческого объединения.	Материально-техническая База, необходимая для работы по программе	Материально-технической база имеющаяся для работы по программе
«Эрудит»	1.Магнитная доска 2. Проектор 3.Канцелярия (линейки, карандаши, цветные ручки, фломастеры, тетради в клетку) 4.Методические материалы и задания прошлых лет очных и дистанционных интеллектуальных конкурсов, олимпиад, викторин. 5. Настольные игры. 6. Подборка литературы с различными вопросами. 7. Методические пособия с ребусами, кроссвордами, анаграммами, головоломками и т.д. 8. Раздаточный и наглядный материал к играм и конкурсам. 9. Подборка тестов, направленных на развитие интеллекта. 10. Мультимедийные пособия, обучающие игры, аудиоэнциклопедии.	1.Канцелярия(линейки, карандаши, цветные ручки, фломастеры, тетради в клетку) 2.Методические материалы и задания прошлых лет очных и дистанционных интеллектуальных конкурсов, олимпиад, викторин. 3. Настольные игры. 4. Подборка литературы с различными вопросами. 5. Методические пособия с ребусами, кроссвордами, анаграммами, головоломками и т.д. 6. Раздаточный и наглядный материал к играм и конкурсам. 7. Подборка тестов, направленных на развитие интеллекта.

Правила техники безопасности

I. Общие требования безопасности

1. Соблюдение данной инструкции обязательно для всех обучающихся, занимающихся в кабинете.
2. Спокойно, не торопясь, соблюдая дисциплину и порядок , входить и выходить из кабинета.
3. Не загромождать проходы сумками и портфелями.
4. Не включать электроосвещение и средства ТСО.
5. Не открывать форточки и окна.
6. Не передвигать учебные столы и стулья.
7. Не трогать руками электрические розетки.
8. Травмоопасность в кабинете:
 - при включении электроосвещения
 - при включении приборов ТСО
 - при переноске оборудования и т.п.
9. Не приносить на занятия посторонние, ненужные предметы, чтобы не отвлекаться и не травмировать своих товарищей.
10. Не садиться на трубы и радиаторы водяного отопления.

II. Требования безопасности перед началом занятий

1. Не открывать ключом дверь кабинета.
2. Входить в кабинет спокойно, не торопясь.
3. Подготовить своё рабочее место, учебные принадлежности.
4. Не менять рабочее место без разрешения педагога.

III. Требования безопасности во время занятий

1. Внимательно слушать объяснения и указания педагога.
2. Соблюдать порядок и дисциплину во время занятия.
3. Не включать самостоятельно приборы ТСО.
4. Не переносить оборудование и ТСО .
5. Всю учебную работу выполнять после указания педагога.
6. Поддерживать чистоту и порядок на рабочем месте.

IV. Требования безопасности в аварийных ситуациях

1. При возникновении аварийных ситуаций (пожар и т.д.), покинуть кабинет по указанию педагога в организованном порядке, без паники.
2. В случае травматизма обратитесь к педагогу за помощью.
3. При плохом самочувствии или внезапном заболевании сообщите педагогу.

V. Требования безопасности по окончании занятий

1. Приведите своё рабочее место в порядок.
2. Не покидайте рабочее место без разрешения педагога.
3. О всех недостатках, обнаруженных во время занятий, сообщите педагогу.
4. Выходите из кабинета спокойно, не толкаясь, соблюдая дисциплину.

Список литературы

1. Баландин Б.Б. «1001 вопрос для очень умных». - М.: Рипол классик. 2003.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц.-М.,2012
3. Игра:2000-2013 г.г. (журнал)
4. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира// Информатика. Приложение к газете ПС. № 25-26, - 2002
5. О, счастливчик!: сборник игр - М.: Онт Россия, 2002.
6. Павлова С.Г. Развитие интеллекта учащихся средней и старшей школы в клубе «Что? Где? Когда?»// bank.oaipkro.ru/text/t43_14.htm
7. Своя игра : серия книг.
8. Элькони Д.Б. Психология игры.- М.,1989
9. Юный эрудит. 2014 г. (журнал)

Сайты

www.tvigra.ru-официальный сайт телекомпании «Игра». Содержитнаиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба.

<http://www.vi.ru/>-возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».

www.chgk.msk.ru – официальный сайт Московского клуба знатоков.

Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html>-«Знатоки на Куличках» - самый большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

<http://chat.ru/~inti>-сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

<http://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/>-Интеллектуальные игры в Израиле
<http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/>-Центр интеллектуального творчества.

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Методическое сопровождение программы

Для успешной реализации данной программы используются **современные методы**, которые помогают сформировать у детей устойчивый интерес к данному виду деятельности:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, объяснение, работа с книгой и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, просмотр фотографий и др.);
- практический (викторины, турниры, экскурсии, игровой тренинг др.).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – воспитанники воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие воспитанников в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- исследовательский – самостоятельная творческая работа.

Методы создания положительной мотивации воспитанников:

- эмоциональные: ситуации успеха, поощрение и порицание, познавательная игра, свободный выбор задания, удовлетворение желания быть значимой личностью;
- волевые: предъявление образовательных требований, информирование о прогнозируемых результатах деятельности.

При реализации программы используются следующие **принципы обучения и воспитания**:

- **Принцип доступности обучения** – обучение должно соответствовать возрастному и интеллектуальному развитию подростка.
- **Принцип наглядности** – обучение связано не только с теорией, но и с практикой.
- **Принцип систематичности и последовательности в овладении достижениями культуры** – обучение должно строиться по принципу «от простого к сложному», должно быть непрерывным и не скачкообразным.
- **Принцип целенаправленности воспитания** – все занятия и дела должны отвечать цели.
- **Принцип сотрудничества** – воспитание проходит в тесной связи и общении.
- **Принцип опоры на положительное в личности** – воспитание строится на стимулировании положительных качеств личности.
- **Принцип безопасности здоровья** – процесс воспитания строится с соблюдением всех положений по безопасности жизнедеятельности детей.

- ***Принцип индивидуального подхода*** – процесс воспитания строится на работе с каждым участником программы, учитывая его индивидуально-психологические качества.
- ***Принцип индивидуально-личностной ориентации*** – процесс воспитания протекает таким образом, что учащемуся помогают осуществить своё право самому выбирать сферу для самореализации, саморазвития и самоутверждения с учётом внутреннего развития каждой отдельной личности.

Диагностические материалы

Диагностические материалы

Педагогическая диагностика по выявлению знаний, умений, навыков и способностей проводится два раза (в начале и конце учебного года). Основные методы диагностики – естественный эксперимент, педагогическое наблюдение, беседы с детьми, анализ достижений.

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

1. *Деятельностный*, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и достижения в интеллектуальных играх, конкурсах. Эти данные педагог вносит в таблицу рейтинга воспитанников.
2. *Когнитивный* (познавательный), учитывающий уровень знаний, умений и навыков в ходе освоения образовательной программы. Эти компоненты отслеживаются педагогом в течение учебного года в форме тестов, викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.
3. *Эмоционально-мотивационный*, учитывающий психологический климат в детском коллективе, уровень взаимоотношений между участниками образовательного процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им. Используются диагностики, изучающие интересы и мотивы детей, психическую атмосферу в коллективе (Л.Г. Жедуновой), позволяющие выявить уровень развития личности воспитанника (К. Б. Малышев), уровень сплочённости коллектива.

На основании полученных в конце года проводится анализ данных деятельности кружка и производится коррекция плана и содержания работы на следующий учебный год.

Протоколы результатов аттестации

Протокол результатов аттестации (входной)

воспитанников объединения

_____ учебного года

Название детского объединения _____

Фамилия, имя, отчество педагога _____

№ группы (год обучения) _____ Дата проведения _____

Форма проведения _____ опрос _____

Форма оценки результатов _____ низкий 3/ средний 4/ высокий 5 _____

Члены аттестационной комиссии _____

Результаты входной аттестации

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Этап обучения	Год обучения	Содержание аттестации	Итоговый Результат (% освоения)
		<i>ознакомительный</i>		<i>Опрос с практической деятельностью</i>	

Всего аттестовано _____ обучающихся. Из них по результатам аттестации:
высокий уровень _____ чел., средний уровень _____ чел., низкий уровень
_____ чел.

Подпись педагога _____

Подпись членов аттестационной комиссии _____

Протокол результатов аттестации (промежуточной)
воспитанников объединения

_____ учебного года

Название детского объединения _____

Фамилия, имя, отчество педагога _____

№ группы (год обучения) _____ Дата проведения _____

Форма проведения _____

Форма оценки результатов _____

Члены аттестационной комиссии _____

Результаты промежуточной аттестации

№ n/n	Фамилия, имя Ребенка	Этап обучения	Год обучения	Содержание аттестации	Итоговый результат(% освоения)

Всего аттестовано _____ обучающихся. Из них по результатам аттестации:
высокий уровень _____ чел., средний уровень _____ чел., низкий уровень
_____ чел.

Подпись педагога _____

Подпись членов аттестационной комиссии _____

**Протокол результатов аттестации (итоговый) воспитанников
объединения**

_____ учебного года

Название детского объединения _____

Фамилия, имя, отчество педагога _____

№ группы (год обучения) _____ Дата проведения _____

Форма проведения _____

Форма оценки результатов _____

Члены аттестационной комиссии _____

Результаты итоговой аттестации

№ n/n	Фамилия, имя Ребенка	Этап обучения	Год обучения	Содержание аттестации	Итоговый результат(% освоения)

Всего аттестовано _____ обучающихся. Из них по результатам аттестации:
высокий уровень _____ чел., средний уровень _____ чел., низкий уровень
_____ чел.

Подпись педагога _____

Подпись членов аттестационной комиссии _____

Методика оценки психологической атмосферы в коллективе **(Л.Г. Жедунова)**

Назначение теста: изучить психологическую атмосферу в коллективе. В основе лежит метод семантического дифференциала. Методика интересна тем, что допускает анонимное обследование, а это повышает ее надежность.

Проводится в начале и конца года.

Инструкция к тесту:

Каждому школьнику предлагается оценить состояние психологической атмосферы в коллективе по девятибалльной системе. Оцениваются полярные качества.

9 8 7 6 5 4 3 2 1	
1. Дружелюбие	Враждебность
2. Согласие	Несогласие
3. Удовлетворенность	Неудовлетворенность
4. Увлеченность	Равнодушие
5. Результативность	Безрезультативность
6. Теплота взаимоотношений	Холодность взаимоотношений
7. Сотрудничество	Отсутствие сотрудничества
8. Взаимная поддержка	Недоброжелательность
9. Занимательность	Скука
10. Успешность	Безуспешность

Обработка и анализ результатов теста:

Чем выше балл, тем выше оценка психологического климата и наоборот. Анализ результатов предполагает субъективные оценки состояния психологического климата и их сравнение между собой, а также вычисление средней для коллектива оценки атмосферы.

Источник: Степанов Е. Н. Педагогический контроль в процессе воспитания. - М.: ТЦ Сфера, 2006. С. 103-104

Методика определения профиля воспитанности **(К. Б. Малышев)**

Цель исследования: определение профиля воспитанности учащихся. Проводится в начале и конца года.

1. Я обладаю эмпатией (умею сопереживать).
2. Я вежлив, правдив, справедлив по отношению к сверстникам и взрослым.
3. Я опрятен внешне, ответственен и аккуратен в деятельности.
4. Я знаю и различаю, что такое «хорошо», «плохо», «добро», «зло» и т. д.
5. Бережно отношусь к объектам живой и неживой природы.
6. Умею замечать красоту окружающего мира.
7. Произведения литературы, изобразительного искусства и музыка вызывают в моей душе эмоциональный отклик.
8. Я обладаю художественным вкусом.
9. У меня богатое воображение, фантазия, и есть стремление создавать прекрасное своими руками.
10. Обладая творческими эстетическими способностями, я являюсь активным участником детских праздников.
11. Сформировано чувство любви к малой Родине.
12. С уважением отношусь к народам и нациям нашей страны, сверстникам своей группы.

13. С интересом и гордостью слушаю, узнаю от взрослых о ратном подвиге народа в годы войны, с уважением отношусь к ветеранам.
14. Имею представление о своих правах.
15. Небезразличен к событиям, происходящим в стране.
16. Хорошо развиты психические процессы: восприятие, речь, мышление.
17. Любознателен, сформирован интерес к учебной деятельности.
18. Развиты умения и навыки умственной деятельности и могу пользоваться знаниями.
19. Есть знания об окружающем мире, богатый словарный запас.
20. Развиты сенсорные способности.
21. Я трудолюбив.
22. Сформированы трудовые навыки и умения.
23. Я осознаю полезность и значимость своего труда, а также труда сверстников и взрослых.
24. Я считаю, что совместная трудовая деятельность укрепляет навыки общения.
25. В процессе труда у меня активизируется мыслительная деятельность.
26. Я физически здоров, имею хороший сон и аппетит.
27. У меня сформированы культурно-гигиенические навыки.
28. У меня развита потребность в двигательной активности.
29. Высокую сопротивляемость к заболеваниям мне обеспечивает закаливание и активная двигательная деятельность.
30. Подвижные игры, спортивные упражнения (лыжи, велосипед, футбол) дают возможность мне избежать переутомления, создают положительный эмоциональный настрой.

Ключ к методике:

Номера утверждений	Итог	Типы воспитанности
1 2 3 4 5		Нравственное
6 7 8 9 10		Эстетическое
11 12 13 14 15		Общественно-политическое
16 17 18 19 20		Интеллектуальное
21 22 23 24 25		Трудовое
26 27 28 29 30		Физическое

Согласие с утверждением опросника оценивается – 1, несогласие – 0.

Если в строке таблицы-ключа утверждений больше 1, чем 0, то вся строка оценивается 1 и наоборот. В итоге получается двоичное шестirazрядное число, которое соответствует определенной гексаграмме профиля воспитанности.

Если в результате получились все шесть единиц, то мы имеем дело с гармоническим профилем воспитанности, т.е. сформированы все шесть типов воспитанности (гармоничная личность).

Гармоничная личность представляет собой сочетание физического совершенства, трудовой активности, интеллектуального богатства, общественно-политической зрелости. Эстетического вкуса и нравственной чистоты.

Дидактические материалы

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Краткая характеристика интеллектуальных игр

«Что? Где? Когда?»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации. В команде играет 6 человек. На размышление дается 1 минута. По истечении 50 секунд времени, даётся команда 10 секунд для формулировки и фиксации ответа. В игре может одновременно принимать участие ограниченное объёмом помещения количество команд.

«Брейн-ринг»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации (как правило, вопросы легче чем на «Что? Где? Когда?»). В игре принимают участие 2 команды по 6 человек. Для определения права первого ответа используется электронная система. На размышление дается 1 минута. Если ответ готов команда нажимает на кнопку. В случае неверного ответа команде противника даётся 20 секунд. Если обе команды дали неверные ответы, то следующий вопрос оценивается в два балла. Игра ведётся по олимпийской системе.

«Эрудит-лото»

Игра строится по принципу теста (вопрос и 4 варианта ответа). Вопросы, как правило, очень сложные. Командам раздаются бланки для ответов. Вопросов обычно бывает 10. Игра используется как развлекательная в перерывах между турами «Что? Где? Когда?».

«Бескрылки»

На бланках командам раздаются вопросы в стихотворной форме, ответить на которые нужно всем известной фразой. Фраза должна чётко вписываться в стихотворный фрагмент (в рифму, в размер, в ритм). Время может быть ограничено в зависимости от сложности вопросов.

«Травести»

Вопросы для игры представляют собой отрывки из литературных произведений, в которых имена, названия заменяются другими из других произведений. Задача: правильно определить замены. Отрывки зачитываются два раза, без интервала во времени. Бланки с ответами сдаются через минуту после прочтения последнего фрагмента текста.

«Пентагон»

Обычно игра ведётся на 15 вопросах. В каждом вопросе даётся 5 подсказок. Первая подсказка - самая расплывчатая, другие более точные. За правильный ответ после первой подсказки даётся - 10 очков, после второй - 5, третьей - 3, четвёртой - 2, пятой - 1, причём после пятой подсказки очко даётся только

команде, первой сдавшей правильный ответ. Интервал между прочтением подсказок - 15 секунд.

«Тригон»

Идентичная с «Пентагоном» игра только подсказок - 3.

«Своя игра»

Вопросы играют на определенную тему и располагаются по уровню сложности от 10 очков до 50. В раунде принимают участие 3 человека. Игра ведётся на трёх или пяти темах. За правильный ответ очки суммируются, за неправильный вычитаются. Игрок может ответить на один вопрос только один раз. В финальном раунде игроки делают ставки, не называя их другим, затем звучит сложный вопрос, на который даётся минута на размышление. После ответа ставка суммируется или вычитается. Игрок с отрицательным балансом к финальному раунду не допускается.

«Ночной дозор»

Игра проводится с наступлением темноты на улице, поэтому игрокам необходимы фонарики, чтобы найти коды различного уровня сложности. Коды первого уровня располагаются в труднодоступных местах. Легкие коды написаны на видном месте. Чтобы не спутать код с посторонней информацией, он содержит буквосочетание «НД» и цифры. В команде играют 10-15 человек.

Действия команд и подсказки с местом расположения кода координируются штабом, куда необходимо сдавать найденные коды. В подсказке содержится в завуалированной форме место расположения кода. Если команда нашла чужой код, то он ей не засчитывается. Все коды необходимо сдать как можно быстрее. Время при подведении итогов учитывается.

Что? Где? Когда?

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся в то же время, наиболее сложной и интересной из всех игр превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр ЧГК проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).
2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.

3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.
4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится “ключевое” слово.
5. В случае, если в ответе команды содержаться более, чем одна версия – он не засчитывается.
6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).
7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.

Основные правила составления вопросов для «Брейн-ринга» и «Что? Где? Когда?»

Дискуссии о том, “что такое хороший вопрос”, очевидно, будут происходить в рядах членов движения интеллектуальных игр столько времени, сколько будет существовать это движение. Необходимо так же отметить, что и в литературе по педагогической психологии проблема постановки учебно-развивающих вопросов остается практически неразработанной. Поэтому указанные ниже правила составления вопросов (многие из которых основаны на известных общедидактических принципах), естественно, являются примерными:

1. Сложность вопроса должна находиться на пределе возможностей участников игры. (Известный принцип развивающего обучения). В своей работе со школьниками, мы ориентируемся прежде всего на объем знаний получаемых в рамках школьной программы. Кроме того, в каждом клубе должны иметься списки рекомендуемой литературы (а еще лучше – сама эта литература), для развития духовной культуры школьников.
2. Поскольку среди участников игры могут обязательно есть люди с разными ведущими видами мышления, восприятия и памяти, пакет вопросов должен быть составлен с учетом этого факта (то есть наряду с вопросами на эрудицию должны быть вопросы на ассоциативное мышление, требующие осуществления практических действий, вопросы с использованием наглядности и т.п.).
3. В отличие от других видов игр, “Брейн-ринг” и “Что? Где? Когда?” развивают в основном понятийное мышление. Фактически, ответ на вопрос, есть восстановление понятия по его признакам. Соответственно, сам

вопрос должен, с одной стороны, содержать значимые принципы понятия, а с другой – должен быть составлен таким образом, чтобы исключить попадание под эти признаки любого другого понятия. Иными словами, информации, содержащейся в вопросе должен отвечать только один ответ. “Дуэль” является основанием для снятия вопроса.

4. В хорошо составленном вопросе правильный ответ должен быть сформулирован как можно короче, и не требовать сложных фонетических конструкций. Особенно это важно, когда команды отвечают письменно.

5. Хороший вопрос обычно предполагает объединение в себе знаний из разных научных и практических областей знания или, как минимум, из разных разделов программы.

6. В тексте вопроса должны присутствовать как “подсказки”, упрощающие поиск искомого ответа, так и “лишняя” информация, которая затрудняет или “затемняет” правильный ответ.

7. Хороший вопрос должен опираться на чувство юмора.

Составные интеллектуальные игры

При проведении конкретного мероприятия сценарий обычно включает объединение отдельных видов интеллектуальных игр в соответствии с общей идеей данного мероприятия, а так же исходя из задач зрелищности, поддержания внимания, как у участников, так и зрителей. Поэтому обычно такие игры представляют из себя сочетание определенных элементарных интеллектуальных игр.

В качестве примера разработки подобной сложной интеллектуальной игры приведем игру «Пятый угол», разработанную в Клубе интеллектуальных игр города Гусь-Хрустальный.

Игра предназначена для детей среднего и старшего школьного возраста. Игра носит индивидуальный характер, на первом этапе соревнуются четыре человека, на последующих – пять; цикл состоит из пяти этапов.

В начале игры первые четыре участника занимают углы по сторонам сцены. Игровое поле разделено на 5 секторов. Ведущий задает игрокам 21 вопрос. Время на обдумывание ответа – 15 секунд. Игрок может сигнализировать о наличии ответа уже во время читки вопроса. Отвечает тот игрок, который подал сигнал первым.

В случае правильного ответа игрок переходит в следующий сектор или получает право отодвинуть на сектор назад любого другого игрока. Целью игры является не только занять последний пятый сектор (Пятый угол), но и продержаться там до последнего, 21 вопроса. Вытеснить игрока из пятого угла может только тот игрок, который сам достиг его. Если ни один игрок за 21 вопрос не достиг пятого угла, победителем этапа объявляется тот игрок, который находится ближе всего к нему. В следующем этапе игры он начинает ее, находясь «в пятом углу». Задача остальных игроков в данном случае – вытеснить его оттуда.